



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Animacja

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 13EAPS.1CK.01099.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil praktyczny			
Koordynator zajęć	Agnieszka Godszling, Joanna Dudek		
Prowadzący zajęcia	Tomasz Wolff		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 4	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Przedstawienie historii animacji, animacja jako forma sztuki.
C2	Zapoznanie z dorobkiem animatorów polskich i zagranicznych.
C3	Zapoznanie z programami i technikami wykorzystanymi w sztuce animacji.
C4	Zapoznanie z procesem tworzenia animacji.

Wymagania wstępne

Zainteresowanie różnymi aspektami sztuki, zdolności manualne, podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi komputera; komunikatywność.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	posiada wiedzę z zakresu historii animacji, zna ich miejsce we współczesnej kulturze.	EAP_K1_W01, EAP_K1_W07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
W2	zna wybrane prace z dorobku artystów animacji, samodzielnie śledzi najnowsze dokonania w tym zakresie.	EAP_K1_W08	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi wykorzystać programy i techniki animacyjne w projektowaniu własnej wypowiedzi artystycznej.	EAP_K1_U06, EAP_K1_U12	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U2	zna etapy pracy nad projektem animacji. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację.	EAP_K1_U01, EAP_K1_U03, EAP_K1_U20	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.	EAP_K1_K08	Prezentacja pracy artystycznej
K2	dokonyje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców.	EAP_K1_K05	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wprowadzenie do animacji. Prezentacja historii rozwoju, genezy i specyfiki gatunku.	W1	Ćwiczenia
2.	Prezentacja prac najciekawszych animatorów w Polsce i na świecie.	W1, W2	Ćwiczenia
3.	Animacja jako tworzywo artystyczne. Techniki animacyjne.	W2, U1	Ćwiczenia
4.	Swoboda tworzenia w dobie internetu. Wybrane zagadnienia z zakresu ochrony praw autorskich i praw pokrewnych.	W2, K1	Ćwiczenia
5.	Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w tworzeniu animacji i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.	U1, U2, K1, K2	Ćwiczenia
6.	Metodologia konstruowania projektów animacyjnych przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem animacji. Opracowanie koncepcji i dokumentacji.	U1, U2, K1, K2	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Semestr 3

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Uczestnictwo w zajęciach, udział w dyskusjach, wycieczkach i projektach warsztatowych poparty szeroką wiedzą w zakresie animacji i jej historii; systematyczna praca nad ćwiczeniami zaliczeniowymi; systematyczna praca nad projektem zaliczeniowym (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz udokumentowanym procesem twórczym w formie graficznej i ustnej. Realizacja własnych pomysłów projektowych.

Semestr 4

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Uczestnictwo w zajęciach, udział w dyskusjach, wycieczkach i projektach warsztatowych poparty szeroką wiedzą w zakresie animacji i jej historii; systematyczna praca nad ćwiczeniami zaliczeniowymi; systematyczna praca nad projektem zaliczeniowym (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz udokumentowanym procesem twórczym w formie graficznej i ustnej. Realizacja własnych pomysłów projektowych.

Literatura

Obowiązkowa

1. Simon Mark, Storyboard: ruch w sztuce filmowej, Wydaw. Wojciech Marzec, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)
2. Zawojski Piotr, Elektroniczne obrazoswiaty: między sztuką a technologią, Wydaw. Szumacher, Kielce 2000 (wybrane fragmenty)
3. Giżycki Marcin (Red.), Trwoga Adam (Red.), Magia animacji: z archiwum Animatora, Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych, Wydaw. Pjatk, Warszawa 2016 (wybrane fragmenty)

Dodatkowa

1. Parent Rick, Animacja komputerowa : algorytmy i techniki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 3

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie projektu	10
Przygotowanie pracy semestralnej	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 4

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	15
Przygotowanie pracy semestralnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 80
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
EAP_K1_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do oceny własnych realizacji artystycznych, wartościowania artefaktów, wyrażania konstruktywnej krytyki, szanując przy tym wypowiedzi innych twórców.
EAP_K1_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do stosowania przepisów dotyczących prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.
EAP_K1_U01	Absolwent/ka potrafi projektować i wyrażać własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię.
EAP_K1_U03	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać wiedzę z zakresu teorii barw, optyki, percepcji wizualnej i innych elementów teorii sztuki, współczesnych mediów i intermedii w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
EAP_K1_U06	Absolwent/ka potrafi świadomie posługiwać się tradycyjnymi oraz współczesnymi technikami i technologiami odpowiednio dobranymi do zadania plastycznego.
EAP_K1_U12	Absolwent/ka potrafi rozwijać swoje umiejętności warsztatowe poprzez samodzielną pracę.
EAP_K1_U20	Absolwent/ka potrafi publicznie prezentować własne dokonania związane z wybraną sferą aktywności zawodowej zgodnie z obowiązującymi przy tym formami zachowań i etyką zawodową.
EAP_K1_W01	Absolwent/ka zna i rozumie pojęcia i terminy związane z kierunkiem studiów w obszarze sztuk plastycznych.
EAP_K1_W07	Absolwent/ka zna i rozumie główne kierunki rozwoju i zjawiska sztuki współczesnej.
EAP_K1_W08	Absolwent/ka zna i rozumie techniki i technologie poszczególnych dyscyplin plastycznych uwzględniając historyczne uwarunkowania, wskazuje ich zastosowanie i mistrzowskie realizacje.